



Datos de identificación										
Nombre de la asignatura	Cultura digital: creatividad cultural, innovación social y desarrollo tecnológico					Ciclo	Tercer semestre			
Tipo de Asignatura	<input type="checkbox"/> Obligatoria <input checked="" type="checkbox"/> Optativa <input type="checkbox"/> Extracurricular					<input checked="" type="checkbox"/> Curso <input type="checkbox"/> Seminario <input type="checkbox"/> Taller				
Modalidad	<input type="checkbox"/> Presencial <input type="checkbox"/> Videoconferencia <input checked="" type="checkbox"/> Mixto			Instalaciones		<input checked="" type="checkbox"/> Aula <input type="checkbox"/> Laboratorio Otro: <input type="text"/>				
Clave	80P14		Seriación			Clave seriación				
Horas teóricas	45	Horas laboratorio		Horas prácticas de campo		Total de horas	45	Total de créditos	6	
Definiciones generales de la asignatura										
Objetivo(s) general(es) de la asignatura	La materia tiene como objetivo explorar algunos de los conceptos, metodologías, técnicas y casos de estudio que están detrás de las innovaciones sociales mediadas por las tecnologías digitales y su relación con la creatividad y el cambio cultural.									
Aportación de esta materia al perfil de egreso de la/el estudiante	Esta materia introducirá al/a alumno/a los procesos de innovación social y creatividad mediados por tecnologías digitales y su relación con el cambio cultural.									
Descripción de la orientación de la asignatura en coherencia con el perfil de egreso	La materia aporta al perfil de egreso al generar las capacidades necesarias para que las y los egresados se desempeñen como consultores en instituciones públicas y privadas que diseñen, implementen y evalúen productos, servicios y políticas culturales mediadas por las tecnologías digitales.									
Cobertura de la asignatura	El curso aborda discusiones teóricas y casos prácticos que permitirán al/a alumno/a conocer los principios del DCU aplicados al desarrollo de objetos, servicios y políticas TIC que han facilitado la apropiación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), y la innovación social de base digital, así como la creatividad y el cambio cultural. Para ello se revisarán casos específicos de desarrollos tecnológicos -objetos, servicios y políticas- donde intervinieron equipos de antropólogos y diseñadores culturales, así como de aquellas iniciativas impulsadas por ciudadanía, empresas y gobiernos que hacen uso de las tecnologías digitales como medios privilegiados para innovar; espacios hacker, laboratorios vivos, laboratorios ciudadanos, entre otras.									
Profundidad de la asignatura	Como parte del eje de especialización Cultura y Mundo Digital, el curso aborda las bases de la teoría del Diseño Centrado en los Usuarios (DCU), aplicada al desarrollo de objetos, servicios y políticas tecnológicas, en particular aquellos que facilitan la apropiación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y la innovación social de base digital, así como la creatividad y el cambio cultural.									
Temario										
Unidad	Objetivo	Tema				Producto a evaluar				
I.- Tipos de pensamiento y su relación con el diseño y la innovación: mítico, científico e ingenieril	Establecer la distinción entre el pensamiento mítico, científico e ingenieril, así como la forma en que se relacionan con los procesos de diseño e innovación	a) Los tipos de pensamiento Malinowski, Lévi-Strauss, Augé. b) La ciencia y el método científico.				1) Participación en las discusiones durante la clase.				

II. Nexos entre lo artístico y lo digital.	Explorar el origen de las ciencias del diseño aplicadas al mundo social y la cultura	a) Breve historia del nexo entre arte y electrónica. b) De la post-fotografía y el arte digital a la estética glitch.	1) Participación en las discusiones durante la clase.
III. La antropología en el mundo del diseño y la innovación tecnológica	Explorar la incursión de la antropología al desarrollo de productos y servicios tecnológicos	a) Las ciencias de lo artificial desde Simons. b) Hacia una antropología del diseño y la creatividad. c) La artesanía y lo digital. Sennet.	1) Participación en las discusiones durante la clase.
IV.- Los nuevos espacios del diseño social, cultural y tecnológico: una diversidad de laboratorios vivientes	Identificar los nuevos espacios de innovación en la sociedad contemporánea	a) Livinglabs: privados y ciudadanos b) Fab labs y maker spaces c) Coworking spaces	1) Participación en las discusiones durante la clase. 2) Organización de la discusión por equipos.
V.- El multiverso sociocultural digitalizado	a) Explorar intersecciones problemáticas donde las prácticas de la vida humana se entrelazan con lo electrónico-digital.	a) Big Brother 3.0. Tecno-vigilancia de las fronteras y la movilidad humana. b) Cyborgs, robots, drones y satélites. De la tecnoeconomía a las guerras híbridas.	1) Participación en las discusiones durante la clase. 2) Organización de la discusión por equipos.
VI.- Imaginando y diseñando futuros	a) identificar las aproximaciones teóricas-metodológicas que abordan temáticas relacionadas con la prospectiva, la imaginación y el diseño de futuros.	a) Antropología del espacio y del futuro. b) Tendencias emergentes en la cultura digital. c) Crítica e impugnación de lo tecnológico. Minsky, Morozov.	1) Participación en las discusiones durante la clase. 2) Organización de la discusión por equipos.

Estrategias de aprendizaje utilizadas

- Lectura y discusión de textos en formato de seminario.
- Exposiciones ante grupo
- Uso de materiales multimedia

Métodos y estrategias de evaluación

- Asistencia y participación crítica e informada en las discusiones en clase 10%
- Exposiciones 20%
- Ensayo final 60%
- Exámenes sobre control de lectura 10%

Bibliografía

- Alonso, Guillermo (2019) *Jóvenes, dispositivos electrónicos e (hiper)comunicación digital*. El Colef, México.
- Augé, Marc (1992) *Los no lugares*. Gedisa, Barcelona.
- Augé, Marc (2015) *Sobremodernidad, del mundo de hoy al mundo del mañana*. Disponible en:
https://web.archive.org/web/20150210053309/http://www.dooos.org/articulos/textos/Marc_Auge.htm
- Briz, N. (2011) *Glitch art histories*. Nueva York: Prentice Hall.
- Bueno, C. (2017). Innovación abierta de contenido social: Dilemas y retos de la co-creación en red. *Sociología del trabajo*, 90, 7-26.



- Bunge, Mario (1989) *La investigación científica. Su estrategia y su filosofía*. Ariel, Barcelona.
- Charlotte, Rachel; Tang, Kasper; Gislev, Mette, Otto, Ton; Halse, Joachim and Thomas Binder, (2020). *Design Anthropological futures*. Routledge.
- Design Anthropological Futures (p. iii). Taylor and Francis. Edición de Kindle.
- Cortina Udampilleta, Alvaro, Sobre las dos fuentes de la técnica y de la invención en Henri Bergson. Anales del Seminario de Historia de la Filosofía, vol. 34, núm. 3, 2017, pp. 663-681, Universidad Complutense de Madrid, España.
- De Vicente López, J. y Matti, C. (2016). Visual toolbox for system innovation. A resource book for practitioners to map, analyze and facilitate sustainable transitions. Transitions Hub Series. Climate-KIC, Brussels.
- Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño. La realización de lo comunal*, Ed. Universidad del Cauca, 281 p.
- Escobar (2016), Sentipensar con la Tierra: Las Luchas Territoriales y la dimensión ontológica de las epistemologías del Sur. Revista de Antropología Iberoamericana. Vol. 11, No 1 Enero-Abril, 2016. P. 11-32.
- European Network of Living Labs (ENOLL). (s.f. a). What are Living Labs. Recuperado de <https://enoll.org/about-us/>
- Finkelievich, S. (2007). Innovación, tecnología y prácticas sociales en las ciudades: hacia los laboratorios vivientes. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad-CTS*, 3(9), 135-152.
- Fontcuberta, Joan (2010) *La cámara de Pandora: La fotografía@ después de la fotografía*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Fontcuberta, Joan (2016) *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg, Barcelona.
- Geels, F. (2005). Co-evolution of technology and society: The transition in water supply and personal hygiene in the Netherlands (1850–1930)—a case study in multi-level perspective. *Technology in Society*, 27(3), 363–397.
<https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2005.04.008>
- Gershenfeld, N. (2005). *Fab: The Coming Revolution on Your Desktop – from Personal Computers to Personal Fabrication*. New York, Basic Books.
- Gershenfeld, N., Gershenfeld, A., Gershenfeld, J.C., (2017). *Designing Reality: How to Survive and Thrive in the Third Digital Revolution (English Edition)* Edición Kindle.
- Grin, J., Rotmans, J., Schot, J., Geels, F. W., & Loorbach, D. (2011). *Transitions to sustainable development: New directions in the study of long term transformative change* (First issued in paperback). Routledge.
- Herbert, A. S. (1969). *The Science of the Artificial*. The MIT Press.
- Hualde, A. y Matus, M. (en prensa). *Los Laboratorios vivientes y la innovación social: Experiencias y perspectivas*. El Colef.
- Irwin, T. (2019). The Emerging Transition Design Approach. *Cuaderno*, 73, 149-181. Diseño en Perspectiva - Diseño para la transición. 1a Sección.
- Joore, P. (2006). Guide me: Translating a broad societal need into a Concrete product service solution. Sustainable Design. In *Proceedings: Perspectives on radical Changes to Sustainable Consumption. Sustainable Consumption Research Exchanges (SCORE!)*, (pp 141-159). 20-21 April, Copenhagen. Denmark.
- Johanson, Anne, (2020). A Mexican Conquest of Space. Cosmopolitanism, Cosmopolitics, and Cosmopoetics in the Mexican Space Industry introduction: stakes and scales of outer space. In: Review of International American Studies. RIAS Vol. 13, Fall—Winter Nº 2 /2020ISSN 1991—2773 DOI: <https://doi.org/10.31261/rias.980>
- Lévi-Strauss, (1964). *El pensamiento salvaje* (No. 04; GN405, L4.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Malinowski, B. (1985). *Magia, ciencia, religión*. Barcelona: Planeta/Agostini.
- Mangia Guerrero, E., 2020. El arte *glitch* como arte pop. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 5(10), pp. 15-37
- Matus, M., Colobrans, J. y Serra, A. (2020). Los fab lab o la programación del mundo físico: Entre el bricoleur y el bricoleur. *Economía Creativa*, (13), 10-35. <https://doi.org/10.46840/ec.2020.13.01>



- Matus, M., Colobrans, J., y Serra, A. (Coords.). (2018). Cultura, diseño y tecnología: ensayos de tecnoantropología. México, Colef.
- Mead, M. (2019). Cultura y compromiso. Estudios sobre la ruptura generacional. Gedisa.
- Minsky, Marvin (2010) *La máquina de las emociones*. Debate, Buenos Aires.
- Morales, Z. N. A. y Barraza, E.C. (2019). El enfoque emergente del Diseño para la Transición: acupunturas sociales, identidades y estilos de vida en relación con el problema del agua en la zona patrimonial de Xochimilco. *DIS Journal Semestral del Departamento de Diseño*. 3 (5), 1-28. Disponible en: <http://dis-journal.iberomex.mx/index.php/DISJournal/article/view/71>
- Morozov, Evgeny (2019) *La locura del solucionismo tecnológico*. Katz, Buenos Aires.
- Norman, D. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Estados Unidos: Nerea. Sanders, E. B. N. (2000). Generative Tools for Co-designing. En S. A. R. Scrivener, L. J. Ball, & A. Woodcock (Eds.), *Collaborative Design* (pp. 3–12). London: Springer London. Disponible en: https://doi.org/10.1007/978-1-4471-0779-8_1
- Roncoroni, Umberto (2014) Notas acerca de la sobreproducción de arte, la posfotografía y lo digital. *Artnodes*, n.º 14. UOC, Barcelona.
- Sennet, Richard (2009) *El artesano*. Anagrama, Barcelona.